魔導物語

Madoh Monogatari Fan Book

ファンブック

Illustration and Others

イラストレーション&アザーズ



魔導物語 ファンブック イラストレーション&アザーズ

ASPECT

madoh
monogatari
funbook
Illustration and Others

魔導物語 ファンブック イラストレーション&アザーズ



madoh monogatari funbook

Illustration and Others

魔導物語



魔導物語

Madoh Monogatari Fun Book
Illustration and Others

ファンブック
イラストレーション&アザーズ

Contents

壱's Illustrations



ディスクステーション編

1996.12ソディスクステーションvol.13 特別付録
「DSカレンダー'97」表紙

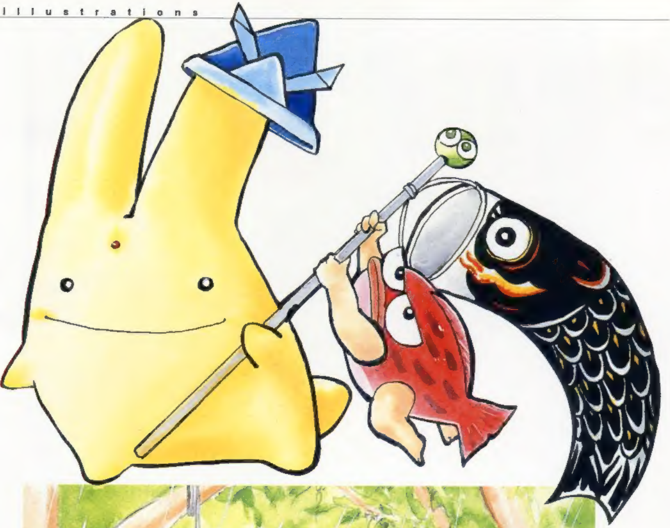


1995.1/ディスクステーション vol.5 特別付録「ぷよぷよカードカレンダー」1月(上)&2月(下)





1995.1/ディスクステーション vol.5 特別付録「ぷよぷよカードカレンダー」3月(上)&4月(下)





1995.1/ディスクステーション vol.5 特別付録「ぷよぷよカードカレンダー」5月(上)&6月(下)





1995.1/ディスクステーション vol.5 特別付録「ぷよぷよカードカレンダー」7月(上)&8月(下)



1995 ディスクステーション vol.5 特別付録「ぷよぷよカートカレンダー」9月(上)&10月(下)





1995 1/ディスクステーション vol.5 特別付録「ぷよぷよカードカレンダー」11月(上)&12月(下)





1996 ディスクステーション vol.9 特別付録「魔導カレンダー'96」1・2月 上 &3・4月 下





996 | ディスクステーション vol.9 特別付録「魔導カレンダー'96」5・6月 上 & 8月 下





1996.1/ディスクステーション vol.9 特別付録「魔導カレンダー'96」9·10月(上)&11·12月(下)



1996 ディスクステーション vol.9 表紙



ティスクステ ーション 表紙



1996 ディスクステーション vol.11 表紙



1997 12/ディスクステーション vol.17 特別付録「ディスクステーションカレンダー98」表紙



'98.3「DSアニメ総集編'98」ビデオパッケージ

シリーズの歴史をふりかえるページ

その①

魔導物語ヒストリー

Column



シリーズ開始10周年！
ここでは『魔導物語』シリーズの過去をふりかえってみよう。



① ②
③ ⑧ ⑨

キャラクターが魔法を使う度に音声が聞こえる。キャラクターのパラメータが数値ではなく、表情・セリフ・BGMなどで表現される。そして、わかりやすいオートマッピング機能。

現在でこそ同じようなシステムを採用するRPGがいくつか見受けられるとは言え、シリーズ初の作品が発表された'89年時点では、『魔導物語』第1作には多くの新奇な話題があふれていたのだ。

以降シナリオが増え、システムも見直されてシリーズは進化を続けているけれど、その根底にあるものは変わっていない。それは「気軽に遊べる肩の凝らないRPGの追求」ということ。

最新作はセガサターン版『魔導物語』。ここ数年で飛躍的に進化したハードウェア機能により3Dフィールドが採用され、ビジュアルシーンも満載されている。しかし、遊んでみれば一目瞭然。そこにもやはり、「肩の凝らないRPG」というユーザーフレンドリーな「魔導」テイストは色濃く残されているのだ。

シリーズのさらなる進化を期待しつつ、今までの作品を思い出してみよう。

シリーズ発売年表

発売日	商品名　対応ハードウェア　発売元　写真と内容
1989年12月10日	**魔導物語**ディスクステーションSPECIAL クリスマス号収録　MSX2　コンパイル　② 記念すべきシリーズ初の作品。すべての作品に共通する要素が、この第一作目でほとんど完成されていた。
1990年6月15日	**魔導物語1-2-3**　MSX2　コンパイル　①②③ 上のゲームを「2」とし、新たに「1」と「3」の物語を加え、システムも見直されてひとつのパッケージとして発売された。
1991年11月23日	**魔導物語1-2-3**　PC-9801　コンパイル　①②③ ストーリーはMSX2版と同じ。しかし敵のキャラクターのグラフィックが、すべてリアル指向に変更された。
1993年12月3日	**魔導物語Ⅰ 3つの魔導球**　ゲームギア　セガ　① 初のゲームギア用ソフト。ファジーパラメータシステムのおかげで、初めてシリーズに触れるヒトにも非常に優しいRPGとなっている。
1993年12月10日	**魔導物語A・R・S**　PC-9801　コンパイル　④ ひさびさの新作ストーリー。アルル、ルルー、シェゾ、それぞれのエピソードが詰まったオムニバス形式の1本なのだ。
1994年5月20日	**魔導物語Ⅱ アルル16才**　ゲームギア　セガ　② ゲームギア用ソフトとしては第二弾。お話も基本的には「Ⅱ」のままだが、ダンジョンやイベントなどが新しくなっている。
1994年8月15日	**魔導物語 道草異聞**(DiscStation Vol.3収録)　PC-9801　コンパイル　⑤ 本屋さんで買えるようになった「DS」の3号目に収録された。プレイした雰囲気は「A・R・S」によく似ている。
1994年12月30日	**魔導物語Ⅲ 究極女王様**　ゲームギア　セガ　③ ゲームギア第3弾。カーバンクルがお供につくことで、バトルのときの楽しさとかわいさがグーンとアップした。
1995年11月24日	**魔導物語A ドキドキばけ～しょん**　ゲームギア　コンパイル　④-エピソードA エピソードAを下地にしたストーリーながら、さまざまな部分が見直された完全リニューアル作品となっている。
1996年1月12日	**魔導物語 はなまる大幼稚園児**　スーパーファミコン　Tim　⑥ シリーズ初の2Dフィールドを採用。戦闘画面もサイドビューとなり、この一作だけのフィーチャーも数多い異色作品。
1996年3月22日	**魔導物語Ⅰ**　メガドライブ　コンパイル　① お話こそ「Ⅰ」が基本だが、設定・イベントなどまったく新しく作り直されている。「Ⅰ」の決定版とも言える。
1996年9月6日	**魔導物語 はちゃめちゃ期末試験**(DiscStation Vol.12収録)　ウィンドウズ95　コンパイル　⑦ ウィンドウズ95で遊べるようになった「DS」第1弾に収録された。戦闘時にアニメーションが入ったりしてパワーアップ感高し。
1997年9月6日	**魔導物語 魔導師の塔**(DiscStation Vol.16収録)　ウィンドウズ95　コンパイル　⑧ 主人公がシェゾということで外伝的位置づけの一作。ゲームのシステムは「はちゃめちゃ期末試験」とほぼ同様。
1998年7月23日	**魔導物語**　セガサターン　セガ　⑨ 新しいシナリオとシステムで生まれ変わった最新作。マップや戦闘シーン、ビジュアルシーンなどなど見どころ多し。

シリーズそれぞれの内容

①Ⅰ
5歳のアルルが幼稚園の卒園試験を受けるお話。試験の代表に選ばれたアルルは、試験場となっている魔導塔にたったひとりで挑む。塔の中にある3つの魔導球を手に入れて帰ってくるのが最終目的なのだ。

②Ⅱ
アルルは16歳。一人前の魔導師になるため、魔導学校を目指して旅をする道中でのお話。冒頭でアルルはシェゾの手によって地下牢獄に幽閉される。そこから出たあとは、ファイラの遺跡で秘宝石ルヘルクフクを探しながら冒険を続ける。遺跡の最下層にはサタンとカーバンクルが待っている。誤解が生じてアルルとサタンは戦い合い、結果アルルはサタンを倒してしまうのだ。アルルとカーバンクルが一緒に行動することになるきっかけのお話。

③Ⅲ
アルルが魔導学校を目指して旅する道中の続き。「Ⅱ」からは6日後のお話だ。冒頭では、以降永遠のライバルとなる女格闘家・ルルーと家来ミノタウロス一行との出会いがある。サタンとの婚姻の証・カーバンクルと一緒のアルルは、その事実が気に入らないルルーに追われるはめになる。逃げ込んだ先は迷いの森。この森から脱出することが当面の目的となる。

④A・R・S
「Ⅰ」「Ⅱ」、「Ⅲ」を本筋とするなら、「A・R・S」は外伝的ストーリー。「A・R・S」はそれぞれ「アルル・ルルー・シェゾ」を表わす。

エピソードA
アルルはまだ4歳。幼稚園に入る前、はじめてのおつかいに行くときのお話。病気のおばあちゃんの家まで薬を届けに行く道中、アルルはカーバンクルを偶然見つける。追いかけていくうちに見知らぬ森へ迷い込んでしまい、アルルは大切な薬をなくしてしまう。薬を再び作るために努力するお話。

エピソードR
ルルーとサタンが出会うお話。ルルーは目覚めると見知らぬ館の中にいた。館の執事の情報で、バンパイアの長・伯爵に誘拐されたことを知ったルルーは、伯爵に復讐を決意する。やがて戦いを挑むが、伯爵の圧倒的な強さの前にまったく歯が立たない。危機一髪のその瞬間、館に潜入していたサタンの介入により難を逃れる。実はサタンはルルーと一緒にいたカーバンクルを守ろうとしていた。しかし、結果的に助けられたルルーは、以後サタンに対して恋愛感情を抱くこととなる。ミノタウロスはこの時点ではまだ存在していない。

エピソードS
シェゾが闇の魔導師への道を歩み出すきっかけとなるお話。修学旅行でラーナの廃都を訪れたシェゾは、見えない力により廃都の中に取り込まれてしまう。ここから脱出することが冒険の目的。見えない力の正体は闇の魔導師・ルーンロード。彼はシェゾの体内に眠る暗黒の力を察知し、シェゾこそ自分の後継者と見染め、おとしいれたのだ。めんどうくさがり屋のシェゾは、ルーンロードの言う「運命」をわずらわしく思い、やがてルーンロードを倒してしまう。ところが、皮肉にもこれがシェゾを暗黒の力に目覚めさせる引き金となる。これ以降、彼は闇の道を歩むことになるのだ。

⑤道草異聞
アルルが暇つぶしに入った迷宮で「オワニモ」の呪文を見つけるというストーリー。『魔導物語』と「ぷよぷよ」、互いの世界をつなげる作品だ。

⑥はなまる大幼稚園児
差出人不明の地図を受け取った幼稚園児・アルル。彼女が卒園試験受験認定証を手に入れようとするところから卒園までのストーリー。

⑦はちゃめちゃ期末試験
「Ⅲ」の続編にあたるお話。魔導学校にたどり着いたアルルは、マスクド・サタン校長先生が作った「校長すぺしゃるダンジョン」攻略という期末試験に挑むこととなる。

⑧魔導師の塔
外伝的ストーリー。主人公はシェゾ。彼は強力な魔導力を手にするため、かつて有名だった魔女・ウィッシュが住むといわれる塔に向かう。「はちゃめちゃ期末試験」と同じ頃のお話。

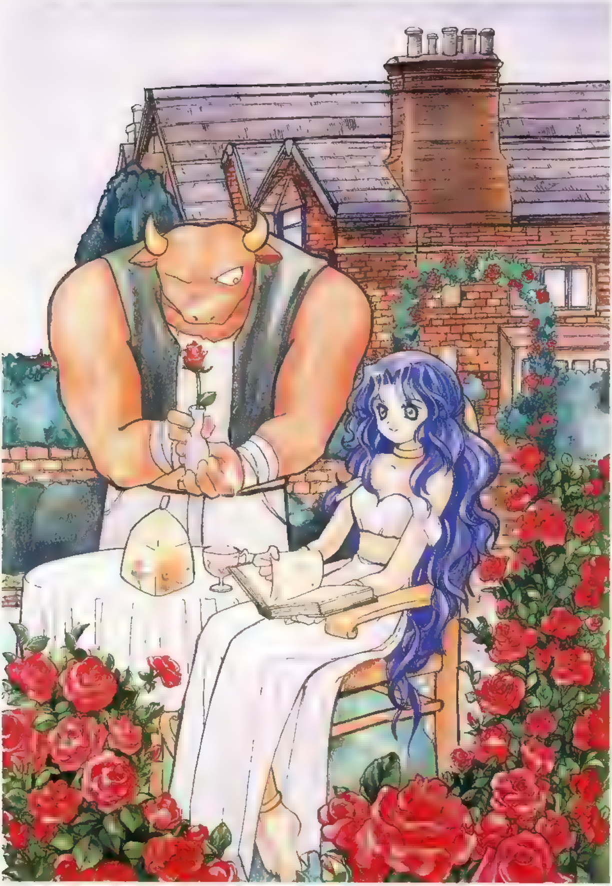
⑨セガサターン版
それを吸った者は必ず凶暴化するという煙の謎を追ううちに、アルルは魔導世界を救う冒険の旅に出ることとなる。ルルー、ミノタウロス、シェゾ、ウィッチにドラコなどオールスター総出演。勇者ラグナスが物語のカギを握る。

「ディスクステーション」及び「DiscStation」については96ページも参照


's Illustrations
元祖ぷよまん本舗編



[用途] テレカ



1998.1/テレカ



サ・ヘァレカ

From Progenitorial Puyoman Soup



テレカ



1996.3/テレカ

From Progenitorial Puyoman Shop



1997 3/テレカ



From Progenitorial Puyoman Shop



ぷよクリスマスケ キパ ケ



1997 ぷよぷよクリスマスケーキキャンペーン


PUYO
Oh!





1995.12 Tシャツ& 1995.12 ももも通販カタログ創刊準備号表紙



1996.3/買い物バッグ

シリーズの歴史をふりかえるページ

その②

Column

ぷよぷよヒストリー



知らない人はいないほど大人気の『ぷよぷよ』。そのシリーズの過去をふりかえってみよう。

90年代初頭に沸騰したパズルゲーム人気。多くのゲームファンが熱中した「テトリス」、「コラムス」など、いわゆる「落ちゲー」大ブームが「ぷよぷよ」シリーズを産み出したのだ。

第1作目は、ファミリーコンピュータのディスクシステム書き換え用ソフトおよび家庭用パーソナルコンピュータ・MSX2用ソフトとして同時に登場した。

けれど、「ぷよぷよ」の人気を今もささえる熱狂的なファンを作り出したのはおそらくアーケード版だろう。当時、ゲームファンはもちろんのこと、ふつうの女性にも「ぷよぷよ」をプレイすることが目的でゲームセンターに入る人が多く見受けられたものだ。

では、ほかの落ちゲーには見当たらなくて、「ぷよぷよ」にはある魅力っていったいなんだろう?

まずはキャラクターと思われる。とくにゲーム中、コマ・落下物となるぷよの愛らしさは特筆ものってトコ。モニター画面の中とは言え、つい触ってみたくなる質感で、そのうえ表情もカワイイ。

操作性の良さという点も、ゲームを進めていくうえで大きな魅力となっている。これがグラフィックの魅力と絶妙に連携され、ゲームの戦略性・達成感・征服感を産み出している。コンパイル製品らしい「初心者が溶け込みやすい環境作成」が見事に成功してるね。

そして忘れちゃいけないのが、デモシーンなどに現れてはプレイヤーをなごませる「魔導」ワールドの各キャラクターたち。ボケて突っ込むキャラクターたちのやりとりに、思わず愛を感じちゃった人は女性プレイヤーだけに限らないと思うけど……あなたはどうだった?

シリーズそれぞれの内容

①ぷよぷよ

落ちゲーを開発中のチームに「魔導物語」を作ったメンバーが加わって「ぷよぷよ」は産まれた! ……とのことらしい。以降、この魅力的キャラクターと理解しやすいゲームシステムは、多くのバリエーションを産み出していく。「魔導」ワールド各キャラクターたちの漫才のようなデモシーンも大きな魅力。

②ぷよぷよ通

従来の落ちゲー対戦では、いかに「連鎖」を早く作るかが勝敗の分かれ目。ところが、連鎖で産まれた「おじゃまぷよ」を消せる機能が付くと事態は急変だ。とにかく連鎖を早く作っちゃえば必勝! というワケにはいかなくなった。これがゲームの戦略性を増大させた「相殺」だ。「クイックターン」などで操作性も向上。

③ぷよぷよSUN

「通」から「SUN」への変更点でまず目を引くのはゲーム画面のにぎやかさ。システム的には完成の域に達した感のある「通」も、「SUN」から見れば画面や演出はシンプル。キャラクターの数も倍増で声も出すぞ。おじゃまぷよの新バリエーション「太陽ぷよ」の登場が、ゲーム展開をもハデにしてくれているのが特徴。

④ぷよぷよ~ん

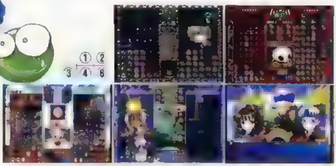
なんとドリームキャスト版が先行発売のシリーズ最新作。ぷよの大きさが4段階に変化して、100連鎖(!)も可能な大進化。対戦後仲間になってくれたり特技を発揮してくれたりする援助キャラの登場も話題。同時発売の「ぷるぷるぱっく」対応で、おじゃまぷよが落ちてくるときに手にぷるぷるっと振動が! 画期的。

⑤なぞぷよ

初代「ぷよぷよ」のいくつかのバージョンには、「MISSION」というモードが付属している製品がある。特定の問題をクリアーしながらパズルを楽しむというものなのだ。これが発展して、後に「なぞぷよ」として製品化される。とくにスーパーファミコン版は独自のストーリーが付けられ、大きな物語となっている。

⑥わくわくぷよぷよダンジョン

不思議なテーマパーク、「わくわくぷよぷよランド」のアトラクション内でくりひろげられるダンジョン探索型のアドベンチャーRPG。パズルゲームではありません。ゲームとしては「ぷよぷよ」シリーズとはまったく異質なものだけど、その世界観は「ぷよぷよ」ワールドなのだ。118ページの年表も参照してみてね。



シリーズ発売年表

発売日	商品名	対応ハードウェア	発売元	写真と内容
1991年10月25日	ぷよぷよ(ディスクシステム書き換え専用)	ファミコン	Tim	①
1991年10月25日	ぷよぷよ	MSX2	コンパイル	①
1992年12月	ぷよぷよ	アーケード	セガ	①
1992年12月18日	ぷよぷよ	メガドライブ	セガ	①
1993年3月19日	ぷよぷよ	ゲームギア	セガ	①
1993年3月19日	ぷよぷよ	PC-9801	コンパイル	①
1993年7月23日	ぷよぷよ	ファミコン	Tim	①
1993年7月23日	なぞぷよ	ゲームギア	セガ	⑤
1993年12月10日	す~ぱ~ぷよぷよ	スーパーファミコン	バンプレスト	①
1993年12月10日	なぞぷよ2	ゲームギア	セガ	⑤
1994年3月18日	ぷよぷよ	FM TOWNS	CSK	①
1994年4月22日	ぷよぷよCD	PCエンジン	NECアベニュー	①
1994年7月29日	なぞぷよ ~アルルのルー~		セガ	⑤
1994年7月1日	ぷよぷよ	ゲームボーイ	バンプレスト	①
1994年7月29日	ぷよぷよ	X68000	SPS	①
1994年10月	ぷよぷよ通	アーケード	セガ	②
1994年11月11日	なぞぷよ	PC-9801	コンパイル	⑤
1994年12月2日	ぷよぷよ通	メガドライブ	セガ	②
1994年12月16日	ぷよぷよ通	ゲームギア	コンパイル	②
1995年5月26日	す~ぱ~なぞぷよ ~ルルーのルー~	スーパーファミコン	バンプレスト	⑤
1995年5月28日	ぷよぷよ for Windows	ウィンドウズ3.1	ボーステック	①
1995年10月27日	ぷよぷよ通	セガサターン	コンパイル	②
1995年10月27日	ぷよぷよ通	PC-9821	コンパイル	②
1995年12月8日	す~ぱ~ぷよぷよ通	スーパーファミコン	コンパイル	②
1996年3月8日	す~ぱ~ぷよぷよ通REMIX	スーパーファミコン	コンパイル	②
1996年3月29日	ぷよぷよCD通	PCエンジン	NECインターチャネル	②
1996年6月29日	す~ぱ~なぞぷよ通 ~ルルーの鉄腕繁盛記~	スーパーファミコン	コンパイル	⑤
1996年8月2日	ぷよぷよ for Windows95	ウィンドウズ95	ボーステック	①
1996年11月15日	ぷよぷよ通決定盤	プレイステーション	コンパイル	②
1996年11月15日	ぷよぷよ通	ウィンドウズ95	コンパイル	②
1996年12月	ぷよぷよSUN	アーケード	コンパイル	③
1996年12月28日	ぷよぷよ for Macintosh	アップルコンピュータ	ボーステック	①
1996年12月13日	ぽけっとぷよぷよ通	ゲームボーイ	コンパイル	②
1997年2月14日	ぷよぷよSUN	セガサターン	コンパイル	③
1997年7月25日	ぷよりん	キーチェーンゲーム	コンパイル	①
1997年9月4日	ぷよぷよSUN for SEGANET	セガサターン	セガ	③
1997年10月30日	ぷよぷよSUN64	NINTENDO64	コンパイル	③
1997年11月27日	ぷよぷよSUN決定盤	プレイステーション	コンパイル	③
1998年4月2日	わくわくぷよぷよダンジョン	セガサターン	コンパイル	⑥
1998年4月17日	ぷよぷよSUN	ウィンドウズ95	コンパイル	③
1998年5月29日	ぷよぷよ for CE II	ウィンドウズCE	コンパイル	①
1998年11月27日	ぽけっとぷよぷよSUN	ゲームボーイ	コンパイル	③
1999年3月4日	ぷよぷよ~ん	ドリームキャスト	セガ	④
1999年3月18日	わくぷよダンジョン決定盤	プレイステーション	コンパイル	⑥

壱's Illustrations



996 3/'96年会社案内

コンパイルクラブ&その他編



1995.1 コンパイルクラブ50号表紙



1996. コンパイルクラブ56号表紙



1997.8 コンパイルクラブ69号表紙



1998 2/コンパイルクラブ75号表紙



998.7 コンパイルクラブ79号表紙



1995.7 ばよえ〜んツアー '95ポスタ



'98カレンダー



1998カレンダー



1997/第三回全日本ぷよマスターズ大会パンフレット



1997.6 東京ゲームショウポスター（左）& 1995.1 第一回全日本ぷよマスターズ大会ポスター（右上）&
1997.9 第二回ジャパンぷよマスターズ大会ポスター（右下）

キャラクターグッズカタログ
その①

いつも一緒！の『魔導』ワールドキャラクターたち

ぬいぐるみやトイはキャラクターグッズの定番。コレクター魂をくすぐるアイテムをえりすぐって紹介しよう。

ここに紹介するキャラクター商品は、コンパイルが自社で生産しているオフィシャルグッズばかりなのだ。

コンパイルがキャラクター戦略の一環として始めたグッズ販売は、ファンのニーズを的確につかむことにより見事に成功したのだ。見事にデフォルメ・立体化されたぬいぐるみなんかはもちろんのこと、このページでとくに注目してほしいのが本物の水晶製というお守りぷよ。

こんなアイデアを形にして販売してしまうところが、『魔導』ワールドを作った人たちらしいとは思わない？





①携帯ストラップ
カーバンクル 赤ぷよ 緑ぷよ 黄ぷよ 青ぷよ 紫ぷよ すけとうだら スケルトン-T ぞう大魔王・パララ
各480円
ストラップ部全長13.5センチ。

②シャープペン（緑・紫・ピンク）
アルル カーバンクル ぷよぷよ ナスグレイブ
③ボールペン（緑・紫・ピンク）
アルル カーバンクル ぷよぷよ ナスグレイブ
各480円
どちらもペン部全長11.5センチ

④ピンバッジセット
5000円
シリアルナンバー入りケースとプレミアバッジ入り。

⑤ぷよSUNキーチェーン
（アルル カーバンクル サタン シェゾ ルルー トラコケンタウロス ハニービー スケルトン-T すけとうだら ウィッチ）
各300円
プレートは塩化ビニール製

⑥ピンバッジ
（アルル カーバンクル サタン シェゾ ルルー トラコケンタウロス ウィッチ ぷよぷよ すけとうだら ナスグレイブ スケルトン-T ハーピー）
各350円
真鍮製

⑦お守りぷよ（赤・黒）
各500円
本水晶直径1センチ

①ぬいぐるみすけとうだら
2400円
全高25センチ

②ぬいぐるみスキヤポデス
1500円
全高24センチ。

③ぬいぐるみウィッチ
2400円
全高35センチ。

④ぬいぐるみパロメッツ
1500円
全高24センチ。

⑤とでかはんくる
7000円
全高60センチ(!)。専用ケース付き

⑥カーバンクル人形
2800円
全高25センチ

⑦ぬいぐるみパキスタ（大）
2400円
全高24センチ。

⑧ぬいぐるみアルル
2400円
全高25センチ

⑨ぬいぐるみナスグレイブ（中）
1500円
全高21センチ

⑩ぬいぐるみアウルベア（中）
1200円
全高21センチ。

⑪ぬいぐるみももも（大）
2400円
全高24センチ

⑫ぬいぐるみシェゾ
2400円
全高35センチ

⑬ぬいぐるみぷよ（赤・緑・黄・青）
各大3500円
各中1200円
大は直径26センチ。中は直径15センチ

すべての商品は全国どこからでも通販で購入できます。詳しくは96ページ

's Illustrations



'94.12 ぷよぷよ通 メガドライブ版

ぷよぷよ&ぷよぷよ通&
ぷよぷよSUN&なぞぷよ編



ぷよぷよ X68000版



1992.12 ぷよぷよ
メガドライブ版



1992. 2/ぷよぷよ（メガドライブ版）





993 ぷよぷよ PC98版 上下とも



1995 ぷよぷよ通 PC-9821版



1996 ぷよぷよ通決定盤 プレイステーション版 予約特典ポスター



1994.12 ぷよぷよ通　メガドライブ版



1994.12 ぷよぷよ通　メガドライブ版



1995 ぷよぷよ通 サターン版



ぷよぷよ通　サターン版



1996 「ぷよぷよ通決定盤」(プレイステーション版)



1996.11.ぷよぷよ通「ウィンドウズ95版



1996.11 ぷよぷよ通(メガドライブ版



初出：ぷよぷよ
アーケード版



997 ぷよぷよSUN（サターン版



1997 (ぷよぷよSUN NINTENDO64版)



1997 ぷよぷよSUN サターン版



1997.1 ぷよぷよSUN決定盤 プレイステーション版



'97 ぷよぷよSUN サターン版



1998.4/ぷよぷよSUN(ウィンドウズ95版)



1999 ぷよぷよ～ン サターン版



[illegible]：ぷよぷよSUN サターン版



1994.11/なぞぷよ(PC-98版/上)&1997.2 ぷよぷよSUN(サターン版/下)



1994.11 なぞぷよ PC-98版

キャラクターグッズカタログ
その②

テーブルの上の『魔導』ワールドキャラクターたち

Column

「ぷよぷよ」は食べちゃうことだってできるのだ。
アイデア満載！ の食べる『魔導』ワールドを紹介しよう。

44ページと同じく、ここで紹介する数々の商品もすべてコンパイル製。とくにぷよまんはオフィシャルショップの名前になってるほどの主力商品だ。「ぷよたちをお茶うけにしてしまおう！」なんてアイデアは、考えついてもなかなか現実にできなさそうだけど…… 饅頭どころかカレー、明太子（パッケージが傑作！）まで、次々と商品化してしまうあたり、並々ならぬ『魔導』パワーを感じさせるよね。

新商品には、ぷよのゼリーかグミがほしい……なーんて思ってるファンは少なくないでしょ？





①ふよまんあんこ
ふよまんクリーム
ぷよまんミックス
2000円
20個入りの定番商品。

②カーバンクル饅頭クリーム
2000円
20個入り。

③なかよしセット
2000円
ぷよまん（あんこ）10個、
カーバンクル饅頭（クリーム）10個。

④ぷよせん
1000円
揚げせんべい。

⑤きまぐれカーくんのビーフカレー2種
各350円
レトルトカレー。中辛と甘口がある。

⑥すけとうたらこ
1500円
パッケージが楽しい辛子明太子。

⑦ぷよバターケーキ黄ぷよバナナ味
980円
ゼリーでコーティングされてる直径13センチ。

①トリオセット魔導物語
900円
スプーン・フォーク・はしの抗菌仕様3点セット。

②ぷよちゃわん（赤 緑 黄 青 紫）
各600円
底に ぷよプリント。

③ぷよまく大（赤・緑 黄・青 紫）
各750円
内側にぷよプリント入りの直径8センチ。

④プラコップ魔導物語
350円
容量200ミリリットル。

⑤弁当箱1段魔導物語
1200円
容量360ミリリットル。

⑥弁当箱2段魔導物語
1500円
上は容量140ミリリットル。下は230。

⑦ミニケース魔導物語（丸）
300円
容量160ミリリットル。

⑧ミニケース魔導物語（角）
300円
容量160ミリリットル。

⑨湯呑み（スケルトン-T）
550円
赤座布団付きが泣かせる。

⑩グラス（トライアングルアルル ウェーブアルル）
各500円
高さ12センチのガラスのコップ。

すべての商品は全国どこからでも通販で購入できます。詳しくは96ページ。



1993.12 魔導物語ARS



1993.12 魔導物語ARS



1994　2 魔導物語ARS



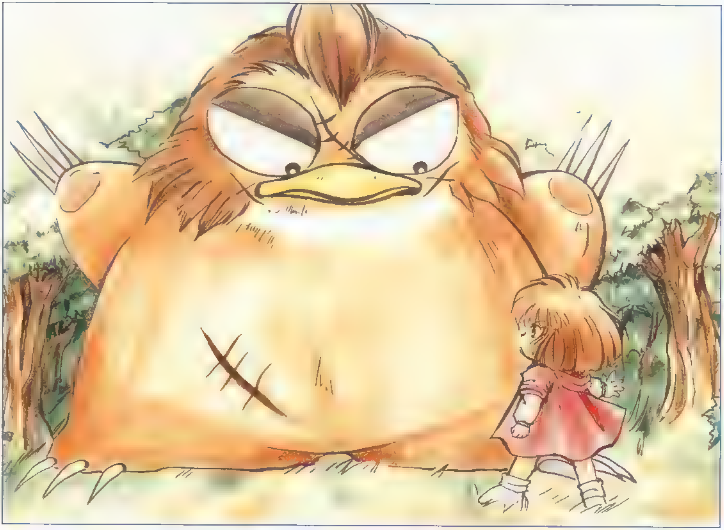
1993.12 魔導物語ARS



1993.12.魔導物語ARS



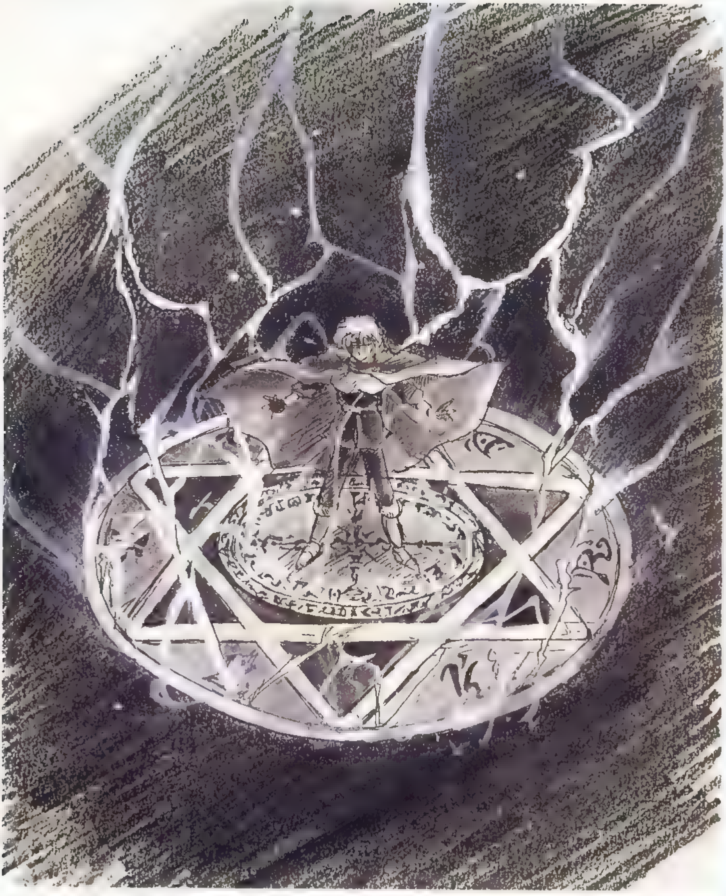
1993.12/魔導物語ARS



1993 12/魔導物語ARS



1998.2 魔導物語ARS



魔導物語



1993.12/魔導物語 I（ゲームギア版）



1993.12/魔導物語Ⅰ（ゲームギア版）



1994.5 魔導物語 1 ゲームギア版



1994.5 魔導物語Ⅱ　ゲームギア版



1996.3 魔導物語 I　メガドライブ版



1996.3/魔導物語Ⅰ メガドライブ版





'93 魔導物語1 メガドライブ版



'94.3 魔導物語I（メガドライブ版）



1996.3/魔導物語 I （メガドライブ版）



1996.3/魔導物語I（メガドライブ版）



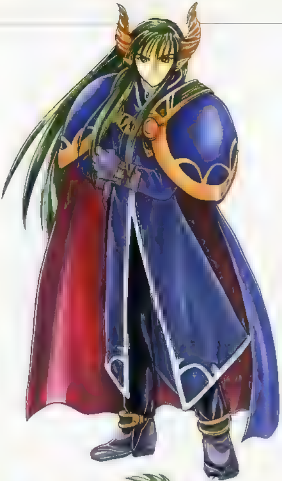
098 ▼ 魔導物語 サターン版



[illegible] 魔導物語 サターン版



1998「魔導物語 サターン版」









1998　魔導物語(サターン版)



1998 ' 魔導物語 サタ ン版



1998/魔導物語 サターン版

アルルたちの世界をもっと知りたい!

HOWtoACCESS 魔導ワールド

アルルたちとファンとをつなぐネットワーク。
ゲーム以外のメディアに広がる「魔導」ワールドを紹介しよう。

早くから出版やグッズ販売などの分野に乗り出し、より密度の高いファンサービスを実現してきたのがコンパイル。「魔導」ワールドファン(あなたのことね)に負けないくらい、コンパイルファンってのも全国にいるのだ。
そんなコンパイルでは、ファンサービスの窓口を色々と用意している。
ゲームをプレイして、あるいはキャラクターに魅力を感じて「魔導」ファンになったあなた。もっと色々なアルルたちを見てみたいと思ってるハズ。まだ見ぬ「魔導」ワールドに接触できるいくつかの窓口を紹介しよう。

メーカー発行の情報誌 コンパイルクラブ

コンパイルがユーザーに向けて発行しているPR誌。通称「コンクラ」。
'86年創刊という長い刊行の歴史があり、一時期は「地上版」と「地下版」の2冊に分かれ、一種異様な盛り上がりを見せた実績を持つ。
コンクラはコンパイル社員とユーザーをつなぐホットなコミュニケーションメディアってトコ。現在、購読するためには、元祖ぷよまん本舗で直接購入するか、定期購読契約を行う必要がある。コンパイルユーザーサポート(phone:0829-54-3883/土・日・祝を除く10:00～18:00)に問い合わせてね。



所属デザイナーの近況報告やスタッフ執筆のマンガ、各作品設定資料など、ファンには見逃せない内容がテンコ盛り。年間購読に関する詳しい情報はホームページやももも通販などで

豊富な商品ラインナップ ももも通販&元祖ぷよまん本舗

44ページと70ページのカタログに登場している商品は、すべてコンパイル開発・販売のもの。どちらのページの商品も、コンパイルオフィシャルグッズのほ～んの一部にすぎないのだ。
その全商品を掲載するのが、この「ももも通販」。季刊ペースで発行されている。以前は冊子だったけど現在は写真のようにタブロイド版になってる。それぞれの商品がわかりやすく分類・掲載されていて、なかなか読みごたえのあるカタログだ。
グッズ販売を行なうオフィシャルショップ、「元祖ぷよまん本舗」も広島を中心に店舗展開している。



問い合わせ:ももも通販専用ダイヤル
コンパイル通信販売部
phone 0829-54-3884
土・日・祝日を除く10:00～18:00

最新情報をリアルタイムで コンパイルホームページ

最新ゲームソフトの情報はもちろん、ぷよまん本舗やコンクラなどなど、コンパイルに関する情報はなんでもリアルタイムで手に入る。
シリーズ初期作品から最新作のトピックまで、「魔導」だって「ぷよぷよ」だって細かい情報がたくさん掲載されているぞ。資料的価値ってヤツも高いワケだ。
デザイン的にもかなり凝ったつくりになっていて、各ページの内容も充実してる。全部を見終わるまではけっこうな時間が必要だ。まだ見たことないあなたは、通信費に気を付けながらアクセスしてみよう。





最新…ぷよダンジョン決定盤」に関するちょっとおトクな情報や…脱版「魔導物語」の情報をチェック。今アクセスすればあなたが手にするこの本のことが掲載されているかも

ホームページアドレスhttp://www.compile.co.jp/

歴史と実績溢れるディスクマガジン DiscStation

現在、雑誌にCD-ROMなどの記憶媒体が付録でつくことは珍しくなくなっている。ところが、このディスクステーションの前身・MSX2対応ディスクステーションが創刊された'88年には、それはとても画期的なことだったのだ。コンパイルはディスク付き雑誌を軌道に乗せた実績を持つ出版社でもあるワケだ。
沢山のお試しソフトや連載企画、読者コーナーなど魅力的なコンテンツが満載され、ディスクステーションは創刊直後大変な人気を博す。後にPC-9801対応のディスクステーション98も追加され、現在はウィンドウズ対応のDiscStationが全国書店で手に入る。



「魔導物語」第1作が初めて世に出たのは、89年11月発売のSPECIALクリスマス号の1コーナー内。現在発売中の最新号にも「魔導」関連のソフトが収録されているぞ

コンパイル発行 ウィンドウズ95/98CD-ROM 980円

情報は'99年2月現在のものです

魔導's World Guide



キャラクターと舞台設定

アルル・ナジャ

specification

性別	女
年齢	16歳
身長	158cm
体重	46kg
サイズ	B80cm W58cm H80cm
誕生日	7月22日
目の色	茶／金
髪の色	茶
服の色	青・白・赤
髪型	ポニーテール





「いっきまーす！」
シリーズの主人公はただいま修行中の見習い魔導師。
とにかく元気！が取り柄です。



ディレクター 織田健司氏が語る アルルの秘密

●どんな子？

一流の魔導師をめざし、ただいま修行中の少女です。とにかく元気がいい。見た目と一緒で、16歳の割にはお子様的思考に基づく行動が目立ちます。でも、善悪の区別はちゃんと付く「よい子」です。どんなときでも自分に対して言う正直なので、現実に存在していたらややはた迷惑なタイプかもしれません。

大切にしているものは「お父さんの青いスカーフ」で、魔導学校へ旅立つ前におばあちゃんからもらいました。今やアルルのトレードマークとなっているポニーテールですが、うしろで髪を留めているのがそれです。

額に秘宝石「ルベルクラク」を宿した謎の生物「カーバンクル」とはなぜか大の仲良し。

たったひとりカーくんの言葉を理解できる彼女。サタンが妃にしようとアプローチをかけたり、シェゾが魔力を奪い取ろうと付け狙ったり……彼女を取り巻くキャラクターの行動を見ると、アルルには魔導師としての素質以外にも特別な「何か」があるようです。この「何か」については今後のシリーズ新作で徐々にわかってくるので勘弁してくださいね。

●家族

アルルの家の家族構成はまだ完全に明らかにできないのですが、過去のシリーズ作品から分析してみましょう。

まずはお母さん。彼女はかなり高名な魔導師だったようです。

謎だらけなのがお父さん。今までのシリーズ作品の中にチラリとも出演していません。いったいどこに？

そして意外にあなどれないのがおばあちゃん。お母さんが読めなかった古代文字（あるいは魔術が施された文字）をスラリと解読してしまったことがあったので、ひょっとしてひょっとすると、お母さんよりも高位の魔導師だった過去を持っているのかも。

アルルが魔導師をめざすのは、こういった家庭で育ったせいなのかもしれませんね。

●自分を「ボク」と呼ぶことについて

どうやらひとりっ子のアルル。[illegible]れてるのに、小さな頃から自分のことを「ボク」と呼んでいるのはヘンかも？　どうやらこの辺にお父さんの謎が隠されていたりして？　ちなみに自分を「ボク」、第三者を「キミ」と共にカタカナで喋らすのがアルルのセリフの特徴です。

サタン

specification

性別	男
年齢	90075歳
身長	186cm / 変身で可変可能
体重	76kg
誕生日	
目の色	[illegible]
髪の色	[illegible]
肌の色	[illegible]
角の色	金
翼の色	[illegible]
備考	口には親しみも存在[illegible]



人は彼を「魔界の貴公子」と呼ぶ！
膨大な魔力を、「どーでもいーこと」に費やす究極の無駄使い魔!!
その正体は謎のベールに包まれているのだ





ディレクター 織田健司氏が語る サタンの秘密

[illegible]

明らかにしていくつもりです。

ルルー

specification

性別	女
年齢	18歳
身長	169cm
体重	52kg(自己申告)
サイズ	B90cm W57cm (アルルより下なのが自慢) H86cm
誕生日	2月24日
目の色	紺
髪の色	青
服の色	青 白
備考	目はややタレ目 ナイスバディ





「私（わたくし）に勝てるとお思い？」「破岩掌（はがんしょう）」「女王乱舞!!」ナイスバディのお嬢様は格闘技の使い手！



ディレクター 織田健司氏が語る ルルーの秘密

●どんな子？

[illegible]

●ルルーの願望

[illegible]

シェゾ・ウィグィィ

specification

性別	男
年齢	
身長	78cm「ぷよぷよ」 184cm「魔導物語」
体重	68kg「ぷよぷよ」 ?kg「魔導物語」
誕生日	3月16日
目の色	青
髪の色	銀
服の色	ロ「ぷよぷよ」 黒「魔導物語」
マント外	青「ぷよぷよ」／やや濃い青「魔導物語」
マント裏	黄緑「ぷよぷよ」 黒に近い青「魔導物語」
タナ	青

「おまえがほしい！」[illegible]
アルル ルルーの前では三枚目!?







ディレクター 織田健司氏が語る シェゾの秘密

●どんな人？

[illegible]「シェゾ・ウィグィィ」というのは、[illegible]」の意味を[illegible]ます。

シェゾは14歳のとき、[illegible]の地下[illegible]にて、[illegible]ロード より自らの名の[illegible]。そして、[illegible]「アレイアード」[illegible]で地上への[illegible]。[illegible]

[illegible]

●二枚目[illegible]

[illegible]本人の[illegible]化してしまいます。

[illegible]合において[illegible]目とな[illegible]ます。

[illegible]リアス[illegible]ママ[illegible]。また、[illegible]から[illegible]たところ[illegible]ファンを生んで[illegible]。

●本当の年齢は？

サターン版「[illegible]」[illegible]シェゾが自分の[illegible]。アルルは[illegible]という[illegible]シェゾの本当の年[illegible]は、彼が[illegible]にあります。その[illegible]の機会に、ということで

ラグナス・ビシャシ



specification

性別 男
年齢 17歳 大　10歳程度 小
身長 175cm 大 / 123cm 小
体重 69kg 大 / 21kg 小
誕生日 4月1日
目の色 青
髪の色 黒
鎧の色 金と青
マント 赤 大
備考 額に青い宝石を埋め込んだ金のサークレット

10歳と17歳
ふたつの身体を持つラグナスは
異世界からやってきた最強の勇者！





ディレクター 織田健司氏が語る ラグナスの秘密

●どんな人？

[illegible]

●どのくらい強いの？

[illegible]

●どんな存在なの？

[illegible]

また先のお話です。

カーバンクル

specification

性別	不明
年齢	不明
身長	25cm
体重	不明
サイズ	Bなし　W38cm　H37cm
誕生日	不明
体の色	黄
目の色	黒／白
口の中	赤
備考	額の宝石は6角形で真紅
頭まわり	31cm
耳の長さ	12cm
尻尾の長さ	4cm

カレーが大好きな全身黄色の不定形生物。額の秘宝石ルベルクラクがカーくん最大の秘密なのだ！





ディレクター 織田健司氏が語る カーくんの秘密

●どんな生き物？

額に「ルベルクラク」という魔宝石を有した不思議な生き物です。過去の作品中では、最初から不思議な存在という扱いで、多くは語られていません。

体の全身は柔らかい感じで、軟体系生物っぽい印象があります。体の形状は色々変化しますが（特に食事中？）、それでも舌は伸縮自在です。

カレーが大好きで、目的地をふっ飛ばして来ることもあるようです。ちなみに額の方も結構の魔王です。

額の宝石ルベルクラクから発射される「カーバンクルビーム」と呼ばれる強力な技を持っていますが、根っからの快楽主義者ゆえ、普段は寝てるか食べてるか踊ってるかだけのようです。その他、技としては確認されているものだけで「カーバンクルパンチ」「カーバンクルキック」などがあります。

初期の作品においては「かおぉー」とか「ちゅ～」とかしゃべっていたものもありましたが、基本として発する言葉は「ぐー」系のみ（「ぐー」「ぐぐー」「ぐっぐー」等）です。

●性別は？

『アルル』には「カーくん」と呼ばれてるだけなので、基本的に男性ではないかと推測されます。しかしその一方、元（？）魔王（？）であるサタンには「カーバンクルちゃん」などと呼ばれているため詳細はやっぱり不明？――です。また、彼（？）が魔導世界において唯一無二の存在であるなら、種族保存の必要性が無く、性別を必要としていないか、あるいは両性具有である可能性もあります（彼が生物だと仮定した場合に限ります）。

●年齢は？

『魔導物語ARS』のアルル誕生（アルル4歳？）の瞬間に生まれたと仮定しても、少なくとも12年は生きていることになります。しかし、本当はもっと長生きしてる生き物かもしれません。

●ルベルクラクについて

カーバンクルの額に輝く伝説の魔宝石ルベルクラクを手にしたものは富と栄誉を得られます。『魔導物語2』に登場する魔導士ミネルバも、恐らくそれが目的で欲しがっていたようです。

ちなみに青き魔宝石「ユーノルクラク」も存在し、セガサターン版『魔導物語』のエンディングに姿を現しましたが、小説『魔導物語'98』の主にローグ、その名前がチラリと登場します。

ミノタウロス



specification

性別	男
年齢	?
身長	210cm
体重	277kg
誕生日	2月24日（ルルーといっしょ）
目の色	青
服の色	緑
ズボン	白
体の色	茶
備考	隻眼。ズボンの穴から尻尾が出てる



ルルーに忠誠を誓う牛男。支配・服従関係が恋愛関係に変わることを彼が信じているかどうかは定かでない。

ディレクター 織田健司氏が語る ミノの秘密

●どんな人？

右の目の上に傷キズがあり、凶暴な外観に一層凄みを与えています。人間っぽい足は、布を巻いているが裸足で、ズボンの尻の上部に穴をあけ、牛の尻尾を出しています。

主人のルルーに対して絶対の忠誠を誓う献身的な牛獣人。コワそうな風貌とは対照的で、「気はやさしくて力持ち」という、いまどきめずらしいタイプです。魔導ワールドキャラクター男性陣の中で、実は彼が最も人格者であると言えるかもしれません。過去にいったい何があったのか？ とにかくルルーに対してはめっぽう弱いのがミノです。

ミノタウロスは基本的に自分のことを「オレ」と呼びますが、ルルーに対してのときだけ「自分」と呼びます。忠犬ミノタウロスってところでしょうか。

アルルたちと出会う前、ルルーに[illegible]からお[illegible]しているのですが、その辺りを詳しく描いたエピソードはまだないですね。

●どのくらい強い？

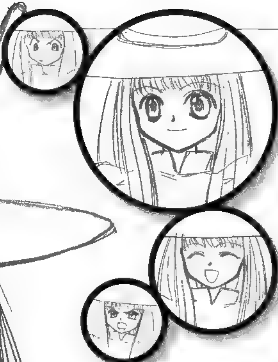
人間離れしたゴツイ体格から見て、彼が本気になったときの戦闘力が凄まじいものであることは想像に難くありません。しかし、普段はルルーの小間使いという役割にすっかり徹しています。

ウィッチ

specification

性別	女
年齢	15歳
身長	158cm
体重	45kg
サイズ	B81cm W58cm H81cm
誕生日	10月31日
目の色	青
髪の色	黄
服の色	青
備考	身長より長いホウキを持つ





それはそれは長～いほうきを持つ典型的魔法使い。「おいッス」って挨拶がなんだか不思議。

ディレクター織田健司氏が語るウィッチの秘密

●どんな子？

『まんまやんけ！』というツッコミが聞こえてきそうな、名前と外見通りの魔法使い。

なぜか「～ですわ」系お嬢様言葉と「おいッス」などのドリ○ーズ口調が入り交じった会話を操る一風変わった少女。自分には正直だけど、プライドが高く、おまけにちょっぴりおせっかいな性質を持っています。

●魔導師と魔法使い

一般的な魔導師たちとは違う過程の修行を積んで魔法を習得する「魔法使い」の一族が西の大陸に住んでいます。彼女はその末裔です。ウィッチという名称は本名ではありません。一族では、一人前の魔法使いと認められるまで男性はウィザード、女性はウィッチと呼ばれています。つまり、ウィッチはまだ半人前の魔法使いというわけです。

彼らが一人前になった暁には、自分の親あるいは師匠からふたつの名を与えられます。ひとつは他人に対して名乗るための仮の名で、もうひとつが自分の真の名です。一族では、真の名を他人に明かすことが極端に嫌われており、中にはそれを一生隠し通して暮らす者もいると言います。これは、一族が言葉をそれ自体霊が宿っている「言霊（ことだま）」として扱っているためです。

ドラコケンタウロス

specification

性別	女
年齢	16歳
身長	162cm
体重	?
サイズ	B78cm　W54cm　H?cm
誕生日	8月2日
目の色	金
髪の色	緑
服の色	赤
尻尾の色	緑
備考	尻尾は背骨の延長。チャイナドレス。猫目



やたらと美少女コンテストに執着する
活発な女の子。
負けん気が強く、熱しやすくて冷めやすい。

ディレクター 織田健司氏が語る ドラコの秘密

●どんな子?

ドラゴンの角、翼、尻尾をもった、活発な女の子です。

アルルたちに「美少女コンテスト」で勝負を挑みますが、なぜ「美少女コンテスト」なのか!? そしてその異常なほどの執着はどこから来るのか? その理由はまだ内緒です。

負けん気が強いのですが、ものごとに対してあまりこだわらないというサッパリした性格で、女らしい性格の人とはウマが合いません（うろこさかなびとのセリリとか）。

口から炎を吐くこともでき、彼女の感情とともにその温度も変化します。

あくまで自称ですが「アルルのライバル」でもあります。

●どこで会える?

彼女の人気のなせる技か「ぷよぷよ」シリーズでは、作品を重ねるごとに、いちじるしく出世を遂げています。

サターン版「魔導物語」では、魔法使いウィッチとドラコ、どちらか一方を選ぶという形で登場するため、魔法のウィッチに対してやや性格設定の強いキャラクターとして登場しています。

小説「真・魔導物語」では、サタンの家来の「美しさと体力のブロス」で登場します。

ハーピー

specification

性別	女
年齢	14歳
身長	147cm
体重	38kg
サイズ	B75cm　W55cm　H79cm
誕生日	9月13日
目の色	緑
髪の色	ピンク
服の色	白
翼の色	黄
備考	鳥の翼。足は見せない



歌が大好きだが超オンチ。
天性のモンなので困ったもんだ。
「ハラホラヒレハレ～（ドレミ調で）」



ディレクター織田健司氏が語るハーピーの秘密

●どんな子？

ハーピーは歌を歌うことがなによりも大好きな女の子です。しかし、あたかも天使を彷彿とさせるようなその外見とは裏腹に、歌声は超絶オンチです。

その音痴っぷりは、まさに飛ぶ鳥をも墜落させるような勢いです。彼女に悪気はまったくないのでしょうが、天性のものゆえ「自分は歌が下手だ」という自覚がまるっきりないところが玉にキズ。困ったもんです。

現在のところ、自分の歌声は通じてないよう……というより上手いと思っています。

そんなマイペースな性格のうえに、ゆっくりした口調でセリフをしゃべる、少しトロめの少女がハーピーです。

●セリフの特徴

ハーピーが自分を差すときは「わたし」。他人を呼ぶときは、基本的に「アルルさん」などというように、名前のうしろに「さん」をつけて呼びます。

ハーピーのセリフの文章には、「ジャマをしないで～♪」「おまかせですわ～♪」「ら～ら～ら～ら～♪」などといったように、ところどころに「～」が入ったり、あるいは文節の最後に音符を入れたりして多少のデコレーションがされています。

アスモデウス



小説『真・魔導物語』オリジナル・キャラクター。その身体は「人なるもの」と「人為らざるもの」の部分に分かれると言う……。

specification

	①考古学者デウス(人なるものの部分)
性別	男
年齢	人間でいえば24歳くらい
身長	180cm
体重	67kg
目の色	茶／金
髪の色	■
髪型	ボサボサした感じで後ろでくくっている
服	地味な色のジャケットとズボン
	②魔神アスモデ(人為らざるものの部分)
性別	■
年齢	少なくとも20000歳以上
身長	ある程度は伸縮自在
体重	身長に比例して変化する
	③破壊魔神アスモデウス
性別	■
年齢	少なくとも20000歳以上
身長	かなり伸縮自在
体重	身長に比例して変化する

ディレクター織田健司氏が語るアルルの秘密

●デウス

アスモデウスから魔神を抜き出した状態、つまり人間です。彼自身には魔神としての意識も無ければ、人外の力もありません。聖書などを独断解釈した「デウスの法則」というものを日替わりで口にするのが趣味で、セリフの語尾に「～でぅす」とつけるのが特徴。

●アスモデ

アスモデウスから人間の部分と力の大半を抜き出した状態。上級魔族を遥かにしのぐ実力を持ち、溢れ出すパワーを完全に抑え切れず、絶えず強烈な妖気を放出しています。冷たい外見と相手を突き放す言動から一見冷酷なイメージがありますが、卑怯な手口やたくらみなどは徹底して嫌うタイプです。

●アスモデウス

地獄で権力を誇る魔神の王。透明になる術を持っており、幾何学・算術・天文学・工芸術に秀でているという説もあります。アスモデウス本体は、3つの頭を持ち、ひとつが牡牛(おうし)、ひとつが人間、そしてひとつは牡羊(おひつじ)のようで、尾がヘビ、足はガチョウ、灼熱の炎を吐き、竜にまたがり、手には槍を持っている……というものらしいのですが、これらすべてをミックスして若干のデフォルメをかけたものが作品中のイメージです。

場面設定画



おなじみのキャラクター以外にも、魔導世界の魅力を伝えるため細かい設定が作られている。ここではアルルの住む家やサタンの作った試練の塔などの設定画、そして魔導世界全般の舞台設定を紹介しよう。



アルルの家
マウスの村のちょっとはずれ、ここがアル ル の住む家である。丸太を組んだ作りとご んまりとした外観が、 かにもアルルやお母さん、おばあちゃんの住むおうち って感じがするね

アルルの家　内装
丸太を横に組んだ作りや、大きな暖炉のある居間といった、現実世界での「山 屋」的雰囲気を持つ。ちなみに、横のアルルと比較すれば、大体の広さがなんとなく解るかも。ここでカレ をいただいているら 。



マウスの村
「辺境の村」と呼ばれるマウスの村。そんな「辺境」と呼ばれる村のさらにはずれにあるアルルの家って て、 たい　それはともかく、た て のお買い物はすべてこの村でまかないます。もちろんアルルの旅支度も



ギウの村
魔導学校をめざして旅に出たアルル。そんなアルルがはじめておじゃますることになるヨソの村。山のふもとにある岩の多い土地 それがギウの村なのだ。村の産業から別名「石と牛の村」と呼ばれているらしい。



サタンの塔
ある日[illegible]と「魔法のように突如として出現したと言われる「試練の塔」。実はこれ超絶究極無駄使い魔のサタンがそのあり余る魔法で建てた「サタンの塔」だったのだ。もちろん中には[illegible]みの面々が

ディレクター 織田健司氏が語る アルルの秘密

●魔導世界の住人とは？

[illegible]と変わらずたくさんの人間が生活しています。しかし、同時に神話や伝説上の生き物も共存しているという奇妙な世界でもあります。[illegible]人間以外の[illegible]などですっかりおなじみになったキャラクターなど、人間[illegible]フレンドリーなイメージがあるキャラたちは「マモノ」と呼んでいます。

数々の魔物と人間たちが、それなりのパワーバランスを保ちながら共存する世界、[illegible]

●人間と魔物との関係は？

現在の魔導世界では、人間と魔物[illegible]完全な友好関係は成立していないようです。[illegible]の存在ですし、魔物から[illegible]人間という存在[illegible]と思います。

しかし、[illegible]の「魔導キャラ」であるマモノ達は、比較的人間に対して友好的な存在です。

また、[illegible]、魔物あるいはマモノ[illegible]、人間の[illegible]であります。

●[illegible]

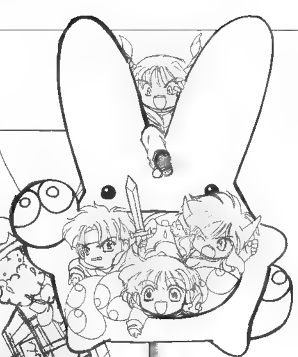
アルルは、[illegible]自身が生まれながらに[illegible]によって、誰にでも(それがたとえ魔物にでも)[illegible]ある、という点で貴重かもしれません。

ハルーヤンシェンに関しては、彼らの持つ能力がある意味人間という種族の範疇を越えているため、その存在がむしろ魔物側に[illegible]、あるいは受け入れられ[illegible]と解釈するのが妥当である[illegible]ここまでの能力を持つ者がそう[illegible]

[illegible]の面々なのです。

準備稿

みんなが手にした製品版のパッケージイラストが完成するまで、実にたくさんの準備稿が描かれている。ここでその中の数点を紹介しよう。







ぷよぷよSUNポスター（アーケード版／上）&
ぷよぷよ通決定盤（プレイステーション版／中）&
ぷよぷよ通決定盤（プレイステーション版／下）







ぷよぷよSUNポスター(アーケード版／上)&
ぷよぷよ通(サターン版／中)&
魔導物語(サターン版／下)

魔導物語年表Ver.2.0

●は既存or制作中の作品。★は未発表の作品。略号の意味は以下の通り。

PC→PC9801他
MD→メガドライブ
SS→セガサターン
DC→ドリームキャスト
GG→ゲームギア
SFC→スーパーファミコン
GB→ゲームボーイ
DS→ディスクステーション
WIN→ウィンドウズ95/98

便宜上、魔導暦は“アルル・ナジャ”が生まれた年以降をA.A.、生まれる以前をB.A.と定義する。B.A.15000が、ほぼ現在(西暦1999年)である。

創生期

B.A.15000
現代。
★「魔導物語NOW(仮称)」
魔導世界崩壊後(A.A 500頃)から輪廻転生した魔導キャラクタたちのファンタジー現代劇で、オカルトチックな学園退魔師もの。高校に通うアルルたちが生徒、サタンがちょっと変わった力を持つ先生という、ややありきたりな設定。

B.A.11???～
ラグナロク勃発。人類の文明が飽和状態に達し、黙示録の戦いが始まる。悪魔王ルシファー(現サタン)率いる聖なるものと、人類庇護者リリス率いる邪なるものとの戦い(人類の視点から見れば、ルシファー側が悪、リリス側が正義なのだが、神の視点からみればルシファー側が聖、リリスが邪となる。したがって、神よりも上に位置し、善悪を超越した存在である創造主の視点からは、このように入り交じった表現となる)。

B.A.11000～
人類の文明が完全崩壊。リリスの奇蹟によって、魔界、人間界、次元の狭間が混同した「魔導世界」が新たに創世され、結果的に創造主の文明崩壊の輪廻から一時的に解放されることに　。このことにより天使長であったルシファーは神の怒りを買い、12枚の翼を引き裂かれ天界から追放されることになる。ちなみに堕天使となったルシファーが地上に降りた後に許された名が「サタン」である。

B.A.10000～
歴史の再生。「人為らざるもの」と「人なるもの」、様々な種が入り乱れての新たな歴史が造られ始める。「人なるもの」に対して、それ以外のふたつの存在「聖なるもの」と「邪なるもの」が「人為らざるもの」というように「為」に漢字を使っているのは、神が最初に作り上げたものが人類であったために、これらの存在が「人に為(な)れなかったもの」という意味を含むからである。

B.A.7000～
超古代魔導文明期(神世期)。様々な種の安定と精霊の力によって人類の文明は、またもや目ざましい繁栄を遂げていく。

黎明期

B.A.1500～
古代魔導文明期。これ以前の歴史は超古代文明の衰退、種の変革(?)とともに完全に姿を消す。現魔導世界に住むものたちが多少なりとも把握している歴史はこれ以降となる。

B.A.1000～
古代魔導の誕生(?)。魔族そのものを取り込むことによって発動する、新たな魔導が確立される。

B.A.700
戦いの時代。古代魔導の発達に伴い、剣と魔法と英雄の活躍する伝説の時代が到来する。

B.A.350
英雄譚最盛期。
★「魔導外伝　ラグナス激闘編」
闇の魔導師ルーンロードが異世界の勇者ラグナスの手によって帝都ファーナの地に封印される。

B.A.150
●「魔導物語S」(PC)
魔導物語ARS(PC)のシェゾ編。
シェゾ14歳。ラーナの魔都でルーンロードを倒し、闇の魔導師の肩書きを継承する(「闇の剣」と古代魔導「アレイアード」も入手)。既存の作品の中では最古の時代が舞台の物語。

B.A.84
「DH細胞編」中で移動する100年前の世界。ハルマゲとサタンとの因縁の始まり。カーバンクルは既に存在する。

安定期

B.A.2
アルルの両親が結婚する。

A.A.1
アルル・ナジャ誕生。

A.A.5
アルルの父、行方不明になる。

●「魔導物語A」(PC)
魔導物語ARS(PC)のアルル編。アルル満4歳。はじめてのおつかい。この作品のリニューアル版が「ドキドキばけ～しょん」(GG)

A.A.7
●「魔導物語1」(PC)／「魔導物語Ⅰ　3つの魔導球」(GG)／「魔導物語Ⅰ」(MD)／「はなまる大幼稚園児」(SFC)
アルル6歳。幼稚園の卒園試験の話。「はなまる大幼稚園児」の後半試験部分のみが「魔導物語1／Ⅰ」である。

A.A.13
アルル12歳。アルルの魔導師としての能力・記憶がワケあって一度すべて消去される。

A.A.15
●「魔導物語R」(PC)
魔導物語ARS(PC)のルルー編。ルルー16歳。バンパイアに誘拐され伯爵城から脱出する話。ここでルルーはサタンと出会いひとめボレしてしまう。

A.A.16
●「真・魔導物語」(ファミ通文庫)
アルル15歳。アルルの旅立ち＋「魔導物語2」のリメイク＋α。魔神アスモデ、考古学者デウス登場。

A.A.17
●「魔導物語2」(PC)／「魔導物語Ⅱ　アルル16才」(GG)
アルル16歳。シェゾ、サタン、カーバンクルと出会う話。主な舞台は“ライラの遺跡”。

●「魔導物語3」(PC)／「魔導物語Ⅲ　究極女王様」(GG)
アルルがルルー、ミノタウロスと出会う話。主な舞台は“迷いの森”。

●「真・魔導物語②」(ファミ通文庫)
1999年夏発売予定の新作魔導小説第2弾。「魔導物語3」のリメイク＋α。アルルがルルーとパーティーを組むまでの内容を予定。

★「DH細胞編」
(SS魔導物語　未発売版Ver 5.0)
アルルの旅立ちから魔導学校に到着するまでの話で、小説「真・魔導物語」のベースでもある。サタンと因縁のある狂魔導科学者との、“秘宝石(※①)”をめぐる対決がメインとなっている。首領・ハルマゲとその配下“三面鬼(※②)”他多数登場。なお、新生期のヨグ編で登場した異世界(ガイアース)の勇者ラグナスもワケあって記憶喪失状態で登場する。
(※①)カーバンクルの額にある赤の秘宝石“ルベルクラク”をはじめとして、青の“アゾルクラク”、緑の“ベルジクラク”など・・・。
(※②)二面鬼は剛殻鬼眼(ごうかくきがん)、夢呼妖師(むこようし)、飛魔人(ひまじん)の3体で構成される最強の破戒魔導生物。

魔導学校入学。アルル、ルルーとともに魔導学校へ入学。ちなみに校長はマスクド・サタン。

★「魔導師再び編」
(SS魔導物語　未発売版Ver.2.0)
幼稚園の園長先生に頼まれてアルル、マモノ退治に・・・。10年前のアルルの卒園試験とからめた魔導師との完全決着。

活動期

●「はちゃめちゃ期末試験」(WIN)
DS VOL 12収録作品。アルルたちと高次元意識生命体リリス、ジュエルガーディアンらとの出会いの話。アルルが伝説のオーパーツ「セラフィム・オーブ(熾天使宝珠)」の所有者となったために、アルルが12歳のときに封じられていた因果の律が再び動き始める。ジュエルガーディアン(守護宝石)基本8体中4体が登場。ちなみにレッド・ルビー、イエロー・トパーズ(ダイアモンド)、ブルー・サファイア、グリーン・エメラルドの4体である。

●「ルルーの鉄拳春休み」(WIN)
DS VOL 14収録作品。ルルーが主人公。「はちゃめちゃ期末試験」後の外伝的デジタルアドベンチャー。魔導世界創世の秘密がチラリと登場する話もあり?　ゲームエンディングは全35種類。

●「魔導師の塔」(WIN)
DS VOL 16収録作品。シェゾが主人公。「はちゃめちゃ期末試験」後のシェゾの外伝。「はちゃめちゃ期末試験」「ルルーの鉄拳春休み」「魔導師の塔」のウィンドウズ95版3部作は、さしずめ「新ARS」といったところ……。

A.A.18
★「ガーディアン編」(SS魔導物語　未発売版Ver 1.0)
アルル17歳。ジュエルガーディアンとの再会がからんだ騒動。ジュエルガーディアン基本8体が総登場。8体とは、上記4体のほか、フレイム・ガーネット、ライトニング・ジルコン、ブリザード・アクアマリン、ストーム・アレキサンドライトらのことである。

★「トレジャーハント編」
(SS魔導物語　未発売版Ver 3.0)
魔導学校の課題の宝探しの話。魔導学校の避暑地である魔導島が舞台。

★「魔導師再び編一改」
(SS魔導物語　未発売版Ver.4.1)
カタストロファー編序章の1。アルルが主人公。

★「格闘非情編」
(SS魔導物語　未発売版Ver 4.2)
カタストロファー編の序章の2。ルルーが活躍。ルルー19歳。故郷に戻ったルルーが、昔の兄弟弟子や師匠と闘う少し悲しい話。

★「勇者と聖域編」
(SS魔導物語　未発売版Ver 4.3)
カタストロファー編の序章の3。シェゾ編。ルーンロードと異世界の勇者ラグナスをからめた350(200)年前の因縁の話。

A.A.19
★「カタストロファー編」
(SS魔導物語　未発売版Ver.4.0)
アルル18歳。魔導世界全土を巻き込んだ超生命体“古のもの”をめぐる、アルルたちと「カタストロファーセブン(※③)」たちとの壮絶な戦いの話。伝説の3剣士「トライブレード(※④)」、ソードマスター「カイン(※⑤)」登場。
(※③)世界の終焉に向かって活動する7体の狂戦士。ブレイカー、バスター、キラー、デストロイヤー、イレイザー、クラッシャー、スレイヤーの7名。
(※④)セイバー《♀、アルルの友達》／エッシ《♂、ルルーの父親》／ソード《オカマ、シェゾの幼なじみで異父兄弟》》の3名で構成される凄腕の剣士。
(※⑤)人類史上最強の剣士であり、「トライブレード」のリーダーであるセイバーの本当の父親。

激動期

A.A.21～
★「神の審判編」
アルル20歳。因果律覚醒／輪廻復活。創造主活動開始?　アルル・ナジャは因果律から逃れた、創造主に対抗出来る唯一無二の存在であり、悪魔王ルシファー(現サタン)と、サタンの妻(淫婦)としての烙印を押された人類庇護者リリスの奇跡の産物(?)、輪廻外超生命体であることが判明。カーバンクルの正体や秘宝石に関するすべての謎も明らかになる。ジュエルガーディアンの上位種族ハイ・ジュエル(秘宝石)が総登場。

ラストラグナロク勃発。あらゆる時空を超えた創造主との戦いの始まり。

A.A 500ころ?
★「創造主編」
アルル、創造主との数百年に渡る戦いに決着。唯一無二の存在、輪廻外超生命体アルル・ナジャの勝利(?)。創造主＆創造主が構成していた全ての輪廻のサイクルが完全消滅。

新生期

A.A 1000～
創造主消滅から約500年後。サタンが在りし日の魔導世界を元に“新生魔導世界”を創造する。基本的にこの世界においては、アルルは永遠の16歳。

●「DS道草異聞」(PC)
DS VOL.3収録作品。「ぷよぷよ」のプレストーリー的な話

●「ぷよぷよ」
国民的パズルゲーム。

●「ぷよぷよ通」
国民的パズルゲーム第2弾。

●「次元球体ヨグ編」(SS魔導物語　発売版)
サタンが作り出した本来不可侵の“安らぎの世界”であるはずの魔導世界の存在意義に対して疑問を抱いたサタンが、異世界の災いをあえて招き入れるという話。ガイアースの勇者ラグナス・ビシャシが登場。この作品の小説版がファミ通文庫の「魔導物語'98・次元生命体の恐怖'の巻」。

●「ぷよぷよSUN」
国民的パズルゲーム第3弾。

★「ぷよの消えた日編」
謎の人物(アンゴル)の手によって、魔導世界から1匹残らず異世界に転移させられてしまった“ぷよぷよ”達を、魔導キャラ達が一致団結して再び呼び戻すまでの話。「ぷようぉ～ず(仮)」のザッピングストーリー。

●「ぷようぉ～ず(仮)」(GB)
1999年夏発売予定のシミュレーションRPG。“魔導世界”の平行世界が舞台。もともと“ぷよぷよ”が住んでいた世界での物語。ぷよぷよと魔導世界の謎がちょっぴり明らかに・・・。ダイチ、ショウ、マリン、アンゴルモア登場。

●「ノベルス・ぷようぉ～ず(仮)」(ファミ通文庫)
「ぷようぉ～ず(仮)」の小説版。1999年夏発売予定。魔導世界での時間軸上では「魔導物語'98・次元生命体の恐怖'の巻」のその後のエピソードとなる。

●「ぷよぷよ～ん」(DC)
国民的パズルゲーム第4弾。巫女の一族の末裔チコ登場。

その他

●わくわくぷよぷよダンジョン(SSおよびPS)
● DSの魔導関連作品
●なぞぷよシリーズ
DSの作品「大魔導戦略物語」「魔導四五六」「ぷよりんぴっく」等の多くの魔導関連作品や上記の作品は全て新生期に属するものである。


らららら〜
スペシャル企画
魔導物語
ぷよの日まんじゅうの巻
作／壱
ららら
きょうはなんのひっ
ぐー
アルル〜
あ ドラコ
ぱた
ぱた
やっぱり アルルも
買いに行くの？
もっちろん


ぷよの日だもんねっ
限定ぷよまんの発売日
だって
今日は24日！
ちゃ〜ん
限定
今月も
おいしそうね
今月は桃あん
らしいよ
ガサ
ガサ
ぷよの日
限定ぷよまんだとー？
ぬ
ガサ
ガサ
不覚
このシェゾさまとも
あろう者が
知らなかったとは!!
ガ
こんなことを
している
ヒマはない
ぷよまん
本舗へ買いに
行かねばっ
！
ぴゅー


売り切れ
なあ～のお
完売
御礼
ぷよまん
ガク
なにのんびり
しているんだっ！
追加を作れっ
だめなぁ～のぉ
限定だから
もう作れない～のぉ
それじゃ最後に
ぷよまんを
買っていった客は
だれなんだ
アルルなぁ～のぉ
10箱買って
いったあのぉ
ふんっ
ふつうの
ぷよまん
あげる
まん
アルルめっ！
10コも
買いしめやがって


ふー
からっぽ
やっぱり
おいしいね
ぱくぱく
ぐ〜〜
ごろ〜ん
おいっ
ん？
シェゾ
その限定ぷよまんを
渡してもらおうかっ
びしっ
シェゾってば
へんたいなだけじゃなく
食い意地も
はっているのね
ちが一うっ
おまえがぷよまんを
10箱も買いしめるから
買えなかったんじゃ
ないかっ
え〜〜
だって10箱くらい
買わないと
カーくん
すぐ食べちゃう
んだもん
ほらっ
ぐ〜


力づくでも
その限定ぷよまんは
いただくぞっ
だまれっ
勝負だっ
はい
もー どうせ勝てないのに……
ばたんきゅ
ううう……無念だ



最後の１コだけど
シェゾにあげるよ
アルル…
ぺろ～ん
ガーン
しゅるるるっ
あー
ごっくん
カーくんっ


いじいじ
あーあ いじけちゃった
がくーー
ご ごめん シェゾ
ぐい
ぐぅ
これ食べて元気だすのぉ
パキスタ
ぞ
今月のはもうないけどせめて来月の限定ぷよまんを食べてもらおうと思ってきたのぉ
もーおっ!
シェゾ すごく限定ぷよまんを食べたがっていたから……パキスタうれしくって
ちがうのぉ これは来月の限定ぷよまんなのぉ
ただのぷよまんなんていらねーぞっ
いびっ
来月の？


パキスタ
おまえ……
じ〜ん
さあ
さあ
パン
パン
せっかくパキスタが
作ってきて
くれたんだから
あったかいうちに
食べなよ
あ ああ
そうだな
ぐしっ
いっただきま——すっ
ぱくっ
パッパキスタ
なにを
入れやがった
ふぃ〜〜
やっぱり
「納豆カレーあん」は
だめなのぉねぇ
やっぱり
人体実験して
よかったのぉ〜
コロス

おしまい



魔導物語ファンブック
イラストレーション&アザーズ
Madoh Monogatari Fun Book
Illustration and Others

1999年4月14日　初版発行

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　笠原次郎

発行　株式会社アスキー
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111

発売　株式会社アスペクト
〒154-0023
東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル6F
ETM営業部　電話03-5433-7850

編集　第六書籍編集部(担当:森好正)
編集協力　株式会社コンパイル
金田一健
デザイン　浜本直樹
印刷　図書印刷株式会社

ISBN4-7572-0275-X

織田健司・著
イラスト・壱

真・魔導物語（以下続刊）

定価　本体640円＋税

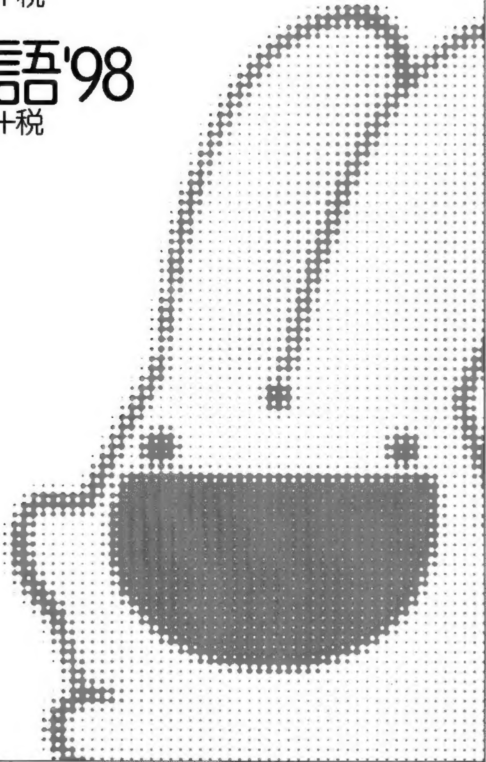
ISBN4-7572-0271-7

魔導物語'98

定価　本体640円＋税

ISBN4-7572-0148-6

ゲームディレクター自らの手による
ファミ通文庫の魔導シリーズ！



発行元：株式会社アスキー
発売元：株式会社アスペクト

ASPECT

ISBN4-7572-0275-X C0076 ¥1800E
9784757202757
アスペクト
定価 本体 1800円 +税
1920076018008

魔導物語ファンブック
イラストレーション&アザーズ